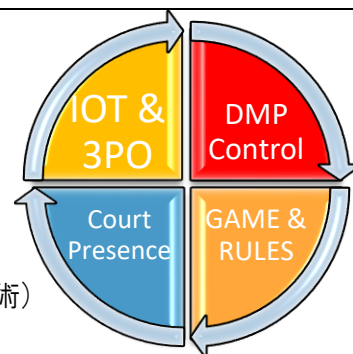


平成 30 年度 全国高等学校総合体育大会(2018 愛知インターハイ)派遣報告書	
1. 大会・研修会名	平成 30 年度 全国高等学校体育大会
2. 研修期間	平成 30 年 7 月 29 日(日)～8 月 3 日(金)
3. 派遣者	松永 雄平(佐世保)
4. 日程	<p>29 日(日) 移動 佐世保～名古屋 研修会開講式 講義①「Play Calling Guideline」須黒氏・平出氏 講義②「3PO Mechanics」漆間氏 諸連絡・班別打ち合わせ</p> <p>30 日(月) 講義③「Official's Tools(3PO)/Individual Officiating Technics(IOT)」 コート研修① モデルゲーム①②・MTG(Breaking down on the Game movie)</p> <p>31 日(火) 講義④「7/30Review 映像解説(POE)」 モデルゲーム①②③・MTG(Breaking down on the Game movie) 担当 男子 八王子(東京) 対 飛龍(静岡) 研修会閉講式</p> <p>1 日(水) 休日</p> <p>2 日(木) 男子 1 回戦 近畿大学付属(大阪) 対 東海大学付属諏訪(長野)</p> <p>3 日(金) 男子 2 回戦 桐光学園(神奈川) 対 船橋市立船橋(千葉) 移動 名古屋～佐世保</p>
5. 研修概要	<p>今回より、インターハイの派遣システムが変わり、高体連以外の審判員の参加(原則 A 級以上)も可能となった。また、研修会は JBA 主催に変わり、研修の内容も大幅に変更された。初日の講義では、本研修会での研修内容を各県に持ち帰って伝えてほしいという旨の話があった。3 日間で新たに学んだことや改めて確認できたことがたくさんあった。</p> <p>研修会名称: 公益財団法人 日本バスケットボール協会主催 全国審判研修会</p> <p>講 師: 佐藤誠氏(普及部会長、S 級)、有澤重行氏(S 級、FIBA 国際審判員) 須黒祥子氏(S 級、FIBA 国際審判員)、平出剛氏(S 級) 阿部聖氏(S 級)、堀内純氏(S 級、FIBA 国際審判員)、漆間大吾氏(S 級)</p> <p>研 修 生: 全国 58 名</p>
6. 研修内容	<p>講義①「Play Calling Guideline」 須黒祥子氏・平出剛氏</p> <p>(1) Play Calling Guideline とは 「Play Calling」…判定そのもの 「Guideline」…誰が判定しても同じ基準となるツール</p> <p>(2) 良い判定のためには ・ゲームの背景を知ること(発達段階やチーム・プレイヤーの思いなど) ・判定が起こす影響を考慮すること ・判定に対するチームの捉え方や反応を見ておくこと</p>

- (3)Clean the Game のために
- ・早く(ゲームの序盤で)基準を示す
  - ・明らかなもの・大きなインパクトを伴うものは判定
  - ・公正に、妥協せず判定



- (4)右図の要素がバランスよく備わっていることが  
良いゲーム運営につながる
- ・IOT(Individual Officiating Techniques: 個人の審判技術) & 3PO(3PO Mechanics: 3PO メカニクス)
  - ・DMP Control(Data Management Platform: 蓄積された情報・データの管理をする)
  - ・Game & Rules(ゲーム(プレーの技術やチームの戦略・トレンドなど)とルールを知る)
  - ・Court Presence(コートプレゼンス: プレゼンテーション・見せ方)

- (5)現在のガイドラインの内容について
- ・悪い手・腕・肘については、オフェンスもディフェンスも取り上げる。
  - ・スクリーンプレーについては、今のトレンドも意識しておくこと。

#### 講義②「3PO Mechanics」 漆間大吾氏

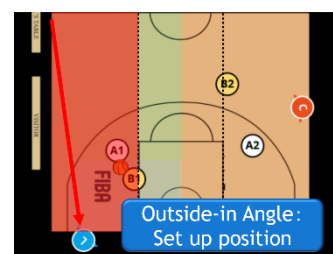
##### (1) Timing of Rotation

ア リードのローテーションのタイミングを確認

図のようにコートを3分割したとき(逆の場合も同じ)

- ・左側にボールがあるときは Set up position
- ・中央のエリアにあるときは Close down position
- ・右側にボールが渡り、ポーズが起こったら Rotation
- ・リードのスイッチサイドとトレイルがセンターに入るスピードは同じ。

※リードのスイッチサイドは、トレイルがフロントコートに入ってきたことを確認してから



イ リードのローテーションを中断すべきケース

- ・ローテーションしようとしたが、パスバックが起こりリードがまだミッドラインを超えていないとき(ミッドラインを超えたらローテーションする)

**Point** ゾーンだとパスバックの可能性が高くなるので、ローテーションのタイミングをスローダウンする

- ・クイックショット・クイックドライブ・クイックパスが起こったときはローテーションせず、バックペダルで元の位置に戻る。
- ・ショットクロックが5秒以下のときにはローテーションしない。
- ※インサイドプレイヤーがバックダウンしているときは、ローテーションを行う。
- ※まずはノッキングをせず、思い切ってローテーションする。

ウ センター側でディフェンスのプレッシャーが高まっているときについて

- ・基本はリードのスイッチサイドが主導
- ・ダブルチーム・トラップなど、明確な理由があるときにはセンター主導でもよい。
- ・ピック&ロールなど、トレンドは常に意識しておく。

##### (2) Open Angle / Position Adjust

ア オープンアングルとは

- ・見に行った人しか知らない情報である。
- ・判定のために欠かせない材料

イ クロスコールについて

- ・判定の精度が下がってしまう。(見えているようで見えていない)
- ・100%見えるものは判定する。(特に、リードにしかアングルがないとき)

ウ クロスステップについて

- ・ポジションをアジャストするために使う。(3or2の確認など)
- ・プレーの予測をする(誰が、どのように、どの時間帯で…)

エ トレイルのレベルについて

- ・高すぎると3or2の確認などができない。

オ プロテクトシューター

- ・確認の方法「4F」
  - 1 Feet(足元:3or2の確認)
  - 2 Foul(コンタクトの確認)
  - 3 Floor(フロア付近の足の状態:足元に入っていないか、極端に足を広げていないか など)
  - 4 Fake(ファウルされたように見せかけていないか)

講義③「Official's Tools(3PO)/Individual Officiating Technics(IOT)」 阿部聖氏

(1)Topic1:Last second shot

- ・原則としてオポジットサイドのレフリーが持つ。
- ・バックコートでのリスタート残り4.9秒以下では、センターが持つ。
- ・機材のチェックを予めしておき、判定(成否・わからない)の意見を持つ
- ・クルーで意見が割れたときは、より確実な方を選ぶ(客観性)

(2)Topic2:Out of bounds communication

- ・ラストタッチがわからず、クルーに求めるときにははっきりアイコンタクト  
→求められたレフリーは笛を吹いて示す。
- ・明らかに違うときには、走って寄っていき、吹いたレフリーが訂正する。

(3)Topic3:Crew communication

- ・2人の判定が食い違ったときは、シンプルにコミュニケーションをとり、決定する。  
→コミュニケーション:何を話すかが大事。ノイズの中であることを意識する。  
(例)×「青がさわったと思うんですけど…。」:青ボールにしてしまう可能性  
○「青のラストタッチで、白ボールです。」

※ファウルコールの後に選手がコミュニケーションを求めてきたときは、「ちょっと待ってね」と声をかけ、レポートを先にする。先にすることで番号など記憶が入れ変わることを防ぐ。

(4)Topic4:Team foul count

- ・合図をして情報を共有する。

コート研修 研修を踏まえ、分解練習を行った。

- A. Run C to C:しっかり走って確認する。オープンアングルの意識。
- B. OOB(Out Of Bounds):わからなかったとき、間違えたときの対応(プレゼン意識)

講義④「7/30Review 映像解説(POE:Point Of Emphasis)」

- ・ゴールテンディングについて(プライマリのレフリーの確認、メカニクス)
- ・アンスポーツマンライクファウルについて(クライテリアとクルーワーク)

モデルゲーム・MTG(Breaking down on the Game movie)

担当 男子 八王子(東京) 対 飛龍(静岡)

CC 橋本恵一氏(島根) U1 岩崎晋也氏(北海道) U2 松永雄平(長崎)

講師 平出剛氏(本部・栃木)

【映像をホワイトボードに映し出して、ゲーム後のミーティングを行った。】

- ・リードから判定が必要な場面がある。(リードからしか確認できないもの)
- ・2or3 をどちらの手で示すか、誰に示すのかをシャープに、大きく示すこと。
- ・イーガルススクリーンを感じ方を修正(感じたら吹いて反応をしてみることも必要)
- ・オフENSEの肘が顔に入った時の対応(コンタクトは一瞬)  
大きなインパクトに対して予測・笛を入れる。

【本戦】

男子 1 回戦 近畿大学付属(大阪) 対 東海大学付属諏訪(長野)

主審 名越龍男氏(岐阜) 副審 松永雄平(長崎)

審判主任 漆間大吾氏(本部・東京)

近大付属が東海諏訪に食いついてしっかり頑張った面白いゲームであった。個人的には、メカニクスを原因として判定できていないものがあった。

【改善点】

- ・トレイルの位置が高いことが多い。位置を修正し、クロスステップを的確に使うことで、判定の精度を上げる。
- ・EOG/EOP でのクロックコントロール。クレーで情報を持ち寄り、その後ベンチに説明するのが良い。
- ・大きく見せるプレゼンテーションを研究すること。
- ・映像で分析することで、客観的に研究ができる。

男子 2 回戦 桐光学園(神奈川) 対 船橋市立船橋(千葉)

主審 三瓶吉人氏(宮城) 副審 松永雄平(長崎)

審判主任 市川雄介氏(広島)

全体としては、タフかつクリーンなゲーム運営であった。両チームのスピードあるプレーがいきる展開は、インターハイの舞台にふさわしい展開であった。

【改善点】

- ・2PO におけるリスクの共有について

例えば、リードが右側に来て、左サイドにレフリーがいない状態のときには、スキップパスが来たときなど、一定のリスクを考えておかなければならない。その結果、メカニクス(トレイルのレベルやライン、体の向きなど)に考えが出てくる。

- ・ゴールテンディングの判定について

トレイルからゴールテンディングの判定が不安な場合、レベルが高すぎるのが原因として考えられる。特に、ボールがバックボードにあたった後にボールにタッチするケースは、レイアップなど短いシュートであればあるほど、高い位置からでは確認しにくい。

- ・一貫した基準のつくり方について

1ゲームで作っている基準に大きく逸れないことが必要である。そのような判定が1つ見られた。

【平出氏のアドバイス】

・ファウルコールのあとのレポートは、次に再開される位置の近くですると、移動距離が短く無駄な時間をつくらずに済む。レポートをもう少しゆっくりすると良い。

7. 所感	<p>今回、初めてインターハイに派遣していただきました。大会前の研修では、3POについて理解を深め、最新の審判法を追究する中で、新しく得た知識と改めて確認できたことが多くありました。本県において伝達されていることは、最新の情報が多くあります。県内の活動でも引き続きより多くのことを学びたいと感じました。</p> <p>本大会は、大変暑い中での開催となりました。今後、さまざまな面でスポーツを取り巻く環境は変わってくると思います。しかし、環境や制度は変わっても、バスケットボールの魅力、素晴らしさは今後も変わらないことかと思えます。本県代表チーム、また、本県出身の選手が奮闘する姿も見られました。全国の舞台での活躍が見られることは、大変うれしいことでした。</p> <p>最後になりましたが、御指導いただいた JBA 講師の皆様、お世話になった愛知県関係者の皆様、派遣いただいた長崎県バスケットボール協会の皆様に御礼申し上げます。</p>
-------	--

<p>《映像分析について(インストラクター)》</p> <p>○スマホと PC を使うことでより深い分析ができる。</p> <p>①スマホでゲームを撮影する。      近くから撮影する場合は、広角レンズを使うと広く撮影ができる。      また、自撮り棒や三脚のようなものを使うと楽に撮影できる。</p> <p>②材料となる事象が起こった時間を PC に入力またはメモする。      撮影しているムービーの時間をメモしておく、あとですぐに映像を出せる。</p> <p>③ピリオドごとに PC に転送する。</p> <p>④ゲーム後のミーティングで使用する。</p> <p>⑤ゲーム後は審判員の IGR 作成にも使用できる。</p> <p>○映像を使うことのメリット</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・審判員自身が客観的に自分を見ることができ、メカニクスやプレゼンテーションの改善につなげやすい。</li> <li>・ケースの白黒の話に終わることなく、そうなった原因(メカ、プレゼン、心理状況、クルーワークなど)を多角的な視点から分析できる。</li> <li>・映像を使わない場合は、当事者の主観で映像がイメージされるので、記憶の書き換えなどが起こる場合がある。</li> </ul>
---